1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびは『行列ナゲループ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

2 どんなゲーム？

『行列ナゲループ』は、列になった「色ジャマ」たちを並べて消していく、行列パズルアクションゲームです。

キャラクター紹介

グレース

「<限定10名!>に、いてもたってもいられない」なくせに、並ぶとたちまち退屈し、よからぬ妄想を繰り広げる女。19才学生。

サバンナ

いつ、どこにいても、どこかで、だれかが、ボタンを押したら、見境なく、宇宙のどん底まで落ちてゆく女。21才留年生。

色ジャマたち

温かい人波に、ほわりん、とくるまって生き、群れとともに食し、眠り、喜び、驚き、夢をみて今日も並ぶ可憐なあたしたち。ジャマとは言いがかり!

色ニンジャマたち

ニンジャマとて仮の姿。その真の姿は誰も知らない。隠された真実は知られていないが、見た感じ、数だけはたくさんいて結局、うざい。

3 操作方法

基本操作

項目の選択	下画面をタッチ
決定	決定をタッチ
戻る	戻るをタッチ
ポーズメニューの表示	START
ムービースキップ	スキップをタッチ（ムービー画面のとき）

※ムービースキップは、下画面のどこかをタッチするだけで行える場合もあります。

ソフトリセット

Ⓛ+Ⓡ+START を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

「グレース」ステージの操作（投げる）

グレースは、スライドしてタッチカーソル（「色ジャマ」の着地位置）を動かして場所を決めたあとに、タッチペンを離すと、そこへ向けて「色ジャマ」を投げます。列を越えて投げることもできます。

タッチカーソル

※「色ジャマ」は着地したあと、投げた方向に転がっていきます。

「サバンナ」ステージの操作（転がす）

サバンナは、スライドしてタッチカーソルで方向を決めたあと、タッチペンを離すと、色ジャマを転がします。特定の「色ジャマ」を狙い続けると、狙った相手がジャンプします。ジャンプした相手の下を通し、転がした「色ジャマ」を奥の列に当てることもできます。

「ふたりとニンジャマ」ステージの操作（投げて転がす）

①「ふたりとニンジャマ」ステージ（→7）では、本体を左右に動かすと、カーソル（見ている方向を示します）が左右に動きます。

② Ⓐを押すと「ニン玉」を投げ、Ⓑを押すと「ニン玉」を転がします。

このソフトでは、本体を動かして遊びます。遊ぶ前に、まわりに十分なスペースがあることを確認し、本体を両手でしっかり持って遊んでください。
けがや事故、周囲のものの破損の原因となりますので、はげしい動きや操作を行わないようにしてください。

※「操作切り替えボタン」（→7）をタッチすると、タッチペンで「投げて転がす」操作ができます。

4 ゲームの始めかた

タイトル画面で下画面をタッチして、以下のモードを選びます。

ストーリー

ストーリーにそって3種類のステージ（→7）を遊びます。

※セーブデータがある場合は、「ストーリー」を選んだあとに「つづきから」が表示され、続きから再開できます。

チャレンジ

3種類のステージで「色ジャマ」や「色ニンジャマ」をひたすら消し続けます。

※「ふたりとニンジャマ」ステージは、ストーリーを進めると遊べるようになります。

ムービーメイロ

メイロをさまよいながら、「ストーリー」で見たムービーを楽しむことができます。スライドして行先を選び、次々とムービーを再生していきます。

オプション

ランキング

「ストーリー」や「チャレンジ」の成績を確認することができます。

セッティング

ゲームに関する設定ができます。

サウンド	BGMやSE（効果音）、Voice（音声）のON/OFFを切り替えます。
画面効果	ステージ画面で表示される、キャラクターの画像演出のON/OFFを切り替えます。
マーク表示	「色ジャマ」や「色ニンジャマ」の頭上に表示されるマークの表示ON/OFFを切り替えます。

※ムービーの再生中など、サウンドの設定が反映されない場合があります。

セーブデータ初期化

セーブデータの消去ができます。

5 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブ

ゲームの進行状況は、ステージ（→7）をクリアしたときなど、特定のタイミングで自動的にセーブされます。
※セーブのタイミングで、時間やレベルが上位5位以内の場合、成績も自動でセーブされます。
※「セーブしています」の表示が出ている間は、電源を切らないでください。

データの消去

「オプション」→「セーブデータ初期化」の順に選ぶか、Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨを同時に押しながらゲームを起動すると、すべてのセーブデータを消去できます。
※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

6 「色ジャマ」の消しかた

グレースは「色ジャマ」を投げ、サバンナは転がして、並んだ「色ジャマ」を消していきます。

基本ルール

投げたり転がした「色ジャマ」は、列になっている「色ジャマ」の間に入ります。同じ「色ジャマ」を3ジャマ以上並べると、並んだ「色ジャマ」が消えます。

連鎖について

「色ジャマ」が消えてできた列の隙間は、自動的に詰まります。このとき、再び同じ「色ジャマ」が3ジャマ以上並ぶと、連鎖して消えます。

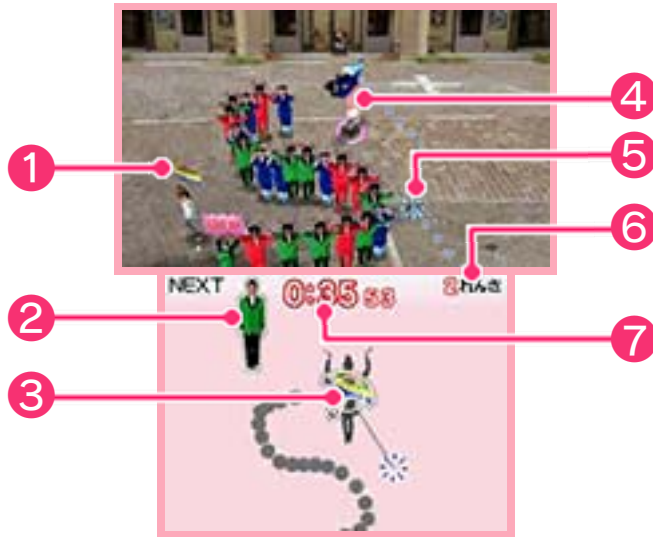
モード紹介

ストーリー

ストーリーにそって、3種類のステージを順番にプレイするモードです。全21ステージは、それぞれ「月曜日」～「日曜日」の1週間で構成されています。一度プレイすると次のステージが遊べるようになります。すべてのステージをクリアすると……？

※「日曜日」は、「月曜日」～「土曜日」をすべてクリアするとプレイできるようになります。

「グレース」ステージ

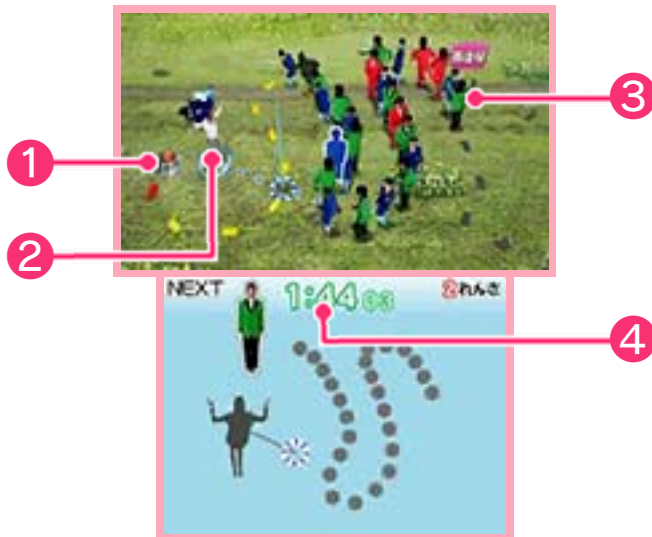
先頭から10番目以内で扉に入るために、「色ジャマ」を消していきます。「色ジャマ」をすべて消すか、残り時間がなくなったとき、「ここまで」と表示された位置か、それより前にいるとステージクリアです。その位置にいない場合は、ゲームオーバーです。

- ❶ アイテム（→8）
- ❷ 次の色ジャマ
- ❸ 持っているアイテム
- ❹ グレース
- ❺ タッチカーソル
- ❻ 連鎖した数
- ❼ 残り時間

連鎖すると、残り時間が増えます。

「サバンナ」ステージ

次々と迫り来る「色ジャマ」を消していきます。最後尾の「色ジャマ」まで、すべて消すとステージクリアです。列の先頭の「色ジャマ」に、スイッチを踏まれるとゲームオーバーです。

❶ スイッチ

❷ サバンナ

❸ 列の最後尾

❹ 経過時間

「ふたりとニンジャマ」ステージ

ジャイロ機能を使ったスペシャルステージです。画面中央に並んだ「色ニンジャマ」を消していきます。決められた数の「色ニンジャマ」を消すとクリア、ライフがなくなるとゲームオーバーです。
※以下の画面はタッチ操作時の画面です。

❶ 色ニンジャマ

グレースとサバンナに近づいて攻撃したり、「けむり玉」を投げてきたりします。

❷ グレースとサバンナ

❸ なげる

タッチすると「ニン玉」を投げて、奥にいる「色ニンジャマ」を消すことができます。

❹ いどう

スライドするとカーソルが左右に動きます。移動することで、「色ニンジャマ」の攻撃を避けることもできます。

❺ ころがす

タッチすると「ニン玉」を転がします。
近づいてくる「色ニンジャマ」やけむり玉を消すことができます。

❻ ライフ

色ニンジャマの攻撃でダメージを受けると減ります。一定回数連鎖すると、回復します。

❼ 残りジャマ数

この数の「色ニンジャマ」を消すとクリアです。

❽ 操作切り替えボタン

タッチすると、ジャイロ操作とタッチ操作を切り替えることができます。

ゲームオーバーになると

ゲームオーバーになると、「リトライ」と「ステージ選択へ」が表示されます。「リトライ」を選ぶと再びそのステージをプレイでき、「ステージ選択へ」を選ぶとステージ選択に戻ります。

チャレンジ

「色ジャマ」や「色ニンジャマ」をひたすら消し続けるモードです。基本的なルールは「ストーリー」と同じです。

「グレース」ステージ

「色ジャマ」の行列を消し続けます。999ジャマ消すとクリアです。画面の端にグレースが来てしまうと、ゲームオーバーです。

「サバンナ」ステージ

画面端から進んでくる「色ジャマ」の行列を消し続けます。レベル99を超えるとクリアです。「色ジャマ」にスイッチを踏まれるとゲームオーバーです。

「ふたりとニンジャマ」ステージ

「色ニンジャマ」を消し続けます。レベル9を超えるとクリアです。ライフがなくなるとゲームオーバーです。

8 アイテム

アイテムの入手方法

ストーリー

「グレース」ステージではサバンナが、「サバンナ」ステージでは、グレースがアイテムを持って登場します。彼女たちに「色ジャマ」を当てるとアイテムを入手できます。入手したアイテムは、使用しないまま別のステージに持ち越すこともできます。

チャレンジ

「グレース」ステージでは「はれつ玉」（→9）を壊すと入手でき、「サバンナ」ステージでは「走る色ジャマ」（→9）を消すと入手できます。

アイテムの使いかた

アイテムを持っている場合、タッチカーソルをグレースまたはサバンナに合わせてからタッチペンを離すと、使うことができます。

※ⓧでもアイテムを使うことができます。

アイテムの効果と操作方法

「グレース」「サバンナ」ステージのUFO

グレースやサバンナが頭上にUFOを持ち続けている間、UFO上の「色ジャマ」の色が変化します。タッチペンを離すと、そのときの色の「色ジャマ」がすべて消えます。

「ふたりとニンジャマ」ステージのUFO

浮遊するUFOに「ニン玉」を当てると、当てた「ニン玉」と同じ色の「色ニンジャマ」がすべて消えます。

バリケード

「グレース」ステージでは割り込み（→9）を防ぎます。「サバンナ」ステージでは列の進行が、しばらくの間止まります。

けいと玉

グレースやサバンナの位置から上下左右に転がり、「色ジャマ」を巻き込みます。巻き込まれた「色ジャマ」は消えます。

かわり傘

「色ジャマ」が一定時間、
連鎖しやすい色の並びに
変わります。

9 ステージで起こること

ステージではさまざまなことが起こります。

どのステージでも起こること

黒ニンジャマ

色をそろえても消せない「黒ニンジャマ」が現れます。前後どちらかの「色ジャマ」を消すと、一緒に消えます。

「グレース」ステージで起こること

割り込み

「色ジャマ」が割り込み、列が伸びます。列に割り込まれる前に「色ジャマ」を当てると、追い払うことができます。

呼ばれ割り込み

「色ジャマ」が、次々にほかの「色ジャマ」を呼び込みます。呼び込んでいる「色ジャマ」を消すと止まります。

行列変化

一定時間で「色ジャマ」の行列の形が変わります。

はれつ玉

列の先頭から送られてきます。投げた「色ジャマ」が当たると破裂して、近くの「色ジャマ」を消します。また、列に隙間を空けて、地面に落とすと消えます。グレースのところまで来ると破裂し、しばらく操作できなくなります。

障害物

	「色ジャマ」が頭に「つぼ」を乗せています。投げた「色ジャマ」を弾きます。 ※「つぼ」は壊れるものと壊れないものがあります。
	高い植木鉢が登場します。投げたり転がしたりした「色ジャマ」を弾きます。
	低い植木鉢が登場します。転がした「色ジャマ」を弾きます。
	テーブルセットが登場します。転がした「色ジャマ」を弾きます。

「サバンナ」ステージで起こること

走る色ジャマ

「色ジャマ」が走り、列の進む速度が上がります。先頭で走っている「色ジャマ」を消すと、列の進む速度が元に戻ります。

跳ぶ色ジャマ

ジャンプする「色ジャマ」です。着地したタイミングで「色ジャマ」を当てると消しやすいです。

10 お問い合わせ先

商品・販売・取り扱いに関するお問い合わせ

お客様ご相談窓口

0570-011-120

PHS、IP電話からは　075-662-9611　におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間　月～金：9:00～17:00 (土、日、祝、会社設定休日を除く)

修理に関するお問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター

0570-021-010

PHS、IP電話からは　0774-28-3133　におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

電話受付時間　月～金：9:00～21:00
土：9:00～17:00(日、祝、会社設定休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地
任天堂サービスセンター

任天堂株式会社
〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1